

TUPP FEHLER

DAS
KREATIVE
WORTSPIEL



Das kreative Wortspiel für
2 bis 6 Spieler ab 10 Jahren


moses.

„Dann bis gleich!“ Wirklich ärgerlich, so ein Tippfehler. Aber im Zusammenhang ist natürlich jedem klar, was gemeint ist. Doch was ist, wenn ein Wort so ganz für sich alleine steht: **rut** ... Was will uns der Autor damit sagen? Ein zustimmendes „gut“? Wünscht er sich „Rot“? Oder geht es vielleicht um „Ruth“? Mit ein bisschen Fantasie gibt es viele Wörter, die gemeint sein *könnten*. Und genau darum geht es bei *Tuppfehler*: **einen einzigen Buchstaben verändern und möglichst viele passende Wörter finden.** „Vil Spaß!“

DAS IST DRIN:

100 *Tuppfehler*-Kärtchen

10 *Zahlen*-Kärtchen

1 Block

Zusätzlich benötigt ihr einen Timer (z. B. Smartphone) und für jeden Spieler einen Stift.



DIE GRUNDREGELN:

Die *Tuppfehler*

Um diese „Wörter“ dreht sich das Ganze. Ihr findet sie auf den *Tuppfehler*-Kärtchen, jeweils ein „Wort“ auf der Vorder- und eins auf der Rückseite. Eure Aufgabe ist es, daraus möglichst viele **gültige Wörter** zu machen.



Wie dürft ihr den *Tuppfehler* dabei verändern?

Um ein gültiges Wort zu bilden, dürft ihr **entweder**

a) einen beliebigen Buchstaben **entfernen**: REI → Ei REI → Re

oder

b) einen beliebigen Buchstaben **hinzufügen**: REI → rein REI → Brei

oder

c) einen beliebigen Buchstaben **ersetzen**: REI → bei REI → Reh

Hinweis: Die Tuppfehler selbst sind alle in Großbuchstaben geschrieben. Ihr müsst deshalb nicht auf Groß- und Kleinschreibung achten! Die Beispiele oben sind lediglich angepasst, damit ihr das gültige Wort besser erkennt.

Wie funktionieren ß und die Umlaute Ä, Ö und Ü? Ihr könnt sie „**ausschreiben**“ (ss, ae, oe, ue) oder wie einen einzigen Buchstaben behandeln. Ganz wie ihr es braucht:

KUCHE → Köche KUCHE → Kuehe

Achtung: Ihr müsst immer **GENAU EINEN** Buchstaben verändern. Und ihr dürft dabei nur **EINE** einzige dieser Möglichkeiten **EINMAL** nutzen! Ihr könnt **NICHT** mehrere Veränderungen an einem Wort vornehmen. Und ihr dürft den **Tupffehler** auch nicht einfach so belassen!

REI → Breit

Hier habt ihr **zwei** Buchstaben hinzugefügt. Das ist nicht erlaubt.

REI → Geiz

Hier habt ihr einen Buchstaben ersetzt **und** einen hinzugefügt. Das ist nicht erlaubt.

REI → Ire

Hier habt ihr einen Buchstaben entfernt **und** woanders hinzugefügt. Das ist nicht erlaubt.

Merke: Nur EINE Änderung, also „entweder einen dazu, einen weg oder einen ersetzen“.

Welche Wörter sind überhaupt gültig?

Gültig sind Substantive in Ein- und Mehrzahl (Haus, Häuser) sowie die Grundformen von Adjektiven (kalt), Adverbien (gerne), Pronomen (mein) und Verben (gehen). Dazu gängige Eigennamen (Klaus, Weser), Ausrufe (Ach) o. Ä. Kurz gesagt, fast alles was ihr in einem deutschen Wörterbuch als Eintrag finden könnt.

Ungültig sind dagegen Abkürzungen und Beugungen (nur Mehrzahl ist erlaubt).

ZWEI SPIEL-MODI ZUR AUSWAHL:

Ihr könnt **Tupffehler** auf zwei unterschiedliche Arten spielen:

STADT, LAND, TUPFFEHLER (2–6 SPIELER)

In „Stadt, Land, Tupffehler“ schreibt ihr alle gleichzeitig Wörter auf. Danach vergleicht ihr reihum eure gefundenen Wörter und bekommt dafür Punkte.

So wird's gespielt:

Jeder Spieler benötigt einen Zettel und einen Stift. Stellt den Timer auf 45 Sekunden. Legt die **Tupffehler**-Kärtchen als Stapel bereit. Die **Zahlen**-Kärtchen braucht ihr nicht.

Ihr spielt insgesamt **fünf Runden**. In jeder Runde dreht ihr das oberste *Tupffehler*-Kärtchen des Stapels um: Das ist jetzt der *Tupffehler*, der diese Runde für alle Spieler gilt. Jeder hat nun **45 Sekunden** Zeit, um möglichst viele **gültige Wörter** aufzuschreiben. Startet den Timer und los geht's.

Ist die Zeit abgelaufen? Dann beginnt der jüngste Spieler und liest **alle seine Wörter** der Reihe nach vor. Für jedes **gültige Wort** gibt es jetzt folgende Punkte:

Hat niemand sonst dieses Wort aufgeschrieben? Stark, dafür erhält der Spieler **10 Punkte**. Haben andere Spieler dasselbe Wort gefunden? Nicht schlimm! **Alle Beteiligten** erhalten dafür immerhin noch **5 Punkte**.

Schreibt die Punkte immer direkt hinter das entsprechende Wort auf eurem Zettel.

Danach liest der **nächste Spieler seine Wörter** vor und erhält für alle **seine gültigen Wörter** ebenfalls 5 bzw. 10 Punkte.

Haben alle Spieler die Punkte für ihre Wörter bekommen? Dann beginnt die nächste Runde. Dreht das nächste *Tupffehler*-Kärtchen um und startet erneut die Zeit.

Wer nach fünf *Tupffehlern* insgesamt die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand teilt ihr euch den Sieg. Oder wie wäre es mit einer Entscheidungsrunde?

RISIKO-VARIANTE (3-6 SPIELER)

Wollt ihr das Spiel noch etwas schwieriger gestalten? Dann wagt euch an die **Risiko-Variante**.

So wird's gespielt:

In dieser Variante benutzt ihr die *Zahlen-* und die *Tupffehler*-Kärtchen. Legt die *Tupffehler* als Stapel bereit. Die *Zahlen* legt ihr offen in der Tischmitte aus. Der älteste Spieler nimmt sich einen Zettel vom Block und notiert die Punkte für alle.

1.) Wie viel traut ihr euch?

Der jüngste Spieler beginnt die erste Runde. Er nimmt das oberste *Tupffehler*-Kärtchen vom Stapel, dreht es um und legt es in die Tischmitte. Dies ist der *Tupffehler* für diese Runde.



Jetzt muss er eine Entscheidung treffen: entweder das **niedrigste** ausliegende *Zahlen*-Kärtchen aus der Tischmitte nehmen oder **passen**. Sollte er zu lange zögern, kann einer von euch den Countdown starten und von „5“ rückwärts zählen. Trifft er keine Entscheidung, bevor ihr bei „0“ seid? **Dann passt er automatisch.**

Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler dran und muss sich entscheiden: **niedrigstes** ausliegendes *Zahlen*-Kärtchen nehmen oder **passen**. So geht es reihum, bis ihr **entweder alle hintereinander passt oder jemand die „10“ nimmt.**

Hinweis: Habt ihr gepasst und kommt wieder an die Reihe? Dann könnt ihr euch neu entscheiden: passen oder niedrigste Zahl nehmen. Jeder sammelt „seine“ Zahlen-Kärtchen offen vor sich. Es können dabei beliebig viele Zahlen-Kärtchen vor euch liegen, aber für jedes davon müsst ihr später ein gültiges Wort parat haben.

2.) Jetzt kommt es drauf an!

Jetzt wird es ernst, denn nun kommen die Zahlen der Reihe nach dran. Der Spieler, der die „1“ vor sich liegen hat, beginnt. Er muss entweder ein **gültiges Wort** für den *Tupffehler* nennen oder **für den Rest dieser Runde aussteigen**. Sollte der Spieler zu lange zögern, kann einer von euch den Countdown starten und von „5“ rückwärts zählen. Nennt er kein gültiges Wort, bevor ihr bei „0“ seid? **Dann steigt er automatisch aus.**

Nennt der Spieler ein gültiges Wort? Dann dreht er dieses *Zahlen*-Kärtchen um. Es bringt ihm in der **Wertung** sichere Punkte.

Steigt der Spieler aus? Dann muss er alle seine (noch) offenen *Zahlen*-Kärtchen sofort in die Tischmitte zurücklegen. Er behält nur seine **umgedrehten Zahlen-Kärtchen für die Wertung**. Für den Rest der Runde überspringt ihr ihn.

Danach ist die nächsthöhere *Zahl* dran (1 → 2 → 3 usw.). Der betreffende Spieler muss jetzt ein **neues gültiges Wort** nennen oder **aussteigen**. Ihr überspringt dabei natürlich alle *Zahlen*, die in der Tischmitte liegen.

*Hinweis: Nennt jemand ein Wort, das bereits einer von euch genannt hat? Dann ist es automatisch **ungültig**. Der Spieler muss schnell ein anderes gültiges Wort nennen.*



3.) Die Wertung: Jetzt gibt es endlich Punkte!

Habt ihr alle **offenen Zahlen**-Kärtchen, die vor euch liegen, abgehandelt? Dann kommt es zur Wertung. Jeder zählt **seine umgedrehten Zahlen**-Kärtchen zusammen. Die **Summe dieser Zahlen** erhält er als Punkte. Legt dann **alle Zahlen-Kärtchen** wieder offen in die Mitte. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler wird nun Startspieler und die nächste Runde beginnt mit einem neuen *Tupffehler*.

Ihr spielt so viele Runden, dass jeder Spieler gleich oft Startspieler war. Wer dann insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Spielerzahl	3	4	5	6
Runden	6	8	5	6

Profiregel für „Stadt, Land, ...“ und die „Risiko-Variante“

Wenn ihr eure Hirnwindungen auf die Probe stellen wollt, könnt ihr noch eine vierte Möglichkeit zum Verändern des *Tupffehlers* erlauben:

d) die Position zweier beliebiger Buchstaben **vertauschen**:

FIEGE → Feige

Achtung: Eine solche Veränderung führt nicht bei jedem *Tupffehler* zu einem gültigen Wort und ist besonders schwierig zu finden.



© 2020 moses. Verlag GmbH

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
47906 Kempen

www.moses-verlag.de

Autor: Martin Ebel
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Lektorat: Birgit Irgang
Redaktion: Daniel Gaca
Herstellung: Anja Trentepohl

Art.-Nr.: 90367

Der Autor und der moses. Verlag danken Sascha und der Testgruppe des Vereins Kassel spielt e. V. sowie allen Testspielern aus Berlin, Göttingen, Kempen, und Wünsdorf. Ein ganz besonderer Dank gilt Gudrun Ebel für ihre grenzenlose Begeisterung und Unterstützung sowie Anja Mann für ihre wertvolle Mitarbeit.